# Pixy Garden

## ピクシーガーデン

This is a story of the human race sent out
astronauts called "Frontier" in outer space

〜未来の開拓者（フロンティア）に捧ぐ〜

## Story of PixyGarden



人類が、宇宙の星々に新たな移住先を求めて『フロンティア』と呼ばれる宇宙飛行士たちを送りだした時代のこと・・・
フロンティアの中に『奇跡を呼ぶ人』と称えられる者がいた。

この宇宙飛行士は訓練学生時代から優秀な成績を修め、宇宙に出てからは最年少のチーフとして二十ある探査隊のうちのひとつを任された。彼が率いる隊は、地球時間で二年の間に可能性のある星を六つ発見して探査し、そのうち四つの星へ植樹に成功して、人類が生活できる環境に整えるための第一歩を標した。他の隊の成果は、星を二つ発見している程度で、植樹に成功した隊はない。
最年少のチーフの異例の快挙には誰もが目をみはった。

『奇跡を呼ぶ人』が地球に帰還したのは、彼が七番目の星を発見してすぐのことだった。植樹はされず、理由も公表されないまま帰還してきたのだが、およそ三年ぶりに地球の大地を踏んだチーフを持っていたのは熱狂的な祝賀の催しの数々だった。

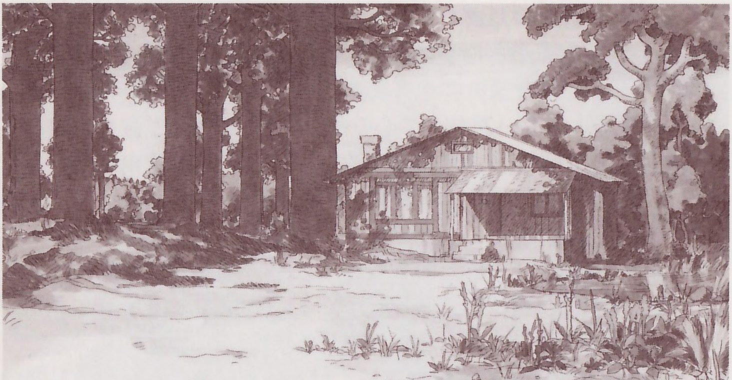
しかし彼は、パレードもパーティも他の隊員たちに任せて騒ぎをかわし、姿を隠してしまった。

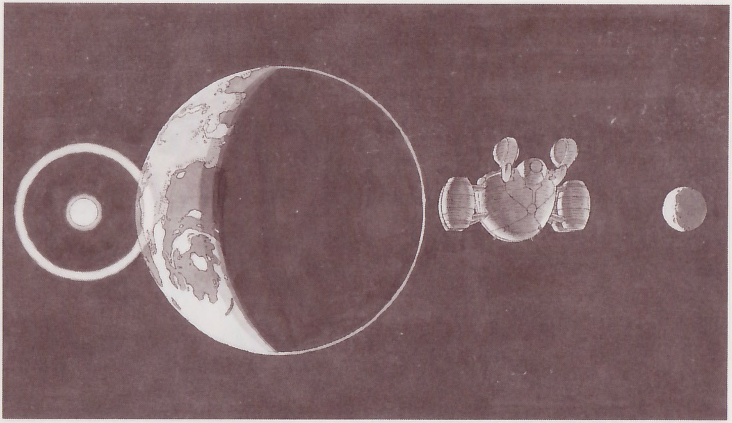
密かに故郷へと戻った彼は、両親や兄弟たちにも会わず街外れの丘陵にある森へと急いだ。幼い頃から馴れ親しんだ森だった。生い茂る葉を通って差し込む陽の光が、緑色の空間を作り出している。
彼は息衝く緑に囲まれるこの森が大好きで、同じ空間を別の星にも現出させたいと望んでフロンティアになったのだった。
実はチーフの成功の秘密は、この森にあった。

森の奥には一軒の小屋があり、森の所有者でこの辺りの大地主の家系に当たる老婆が暮らしていた。彼女の家族は街にある立派な屋敷に住んでいたのだが、彼女はチーフが子供の頃から小屋にいることが多かった。

森で遊んでいた彼は、不思議なものたちとよく出会い、それがなんなのか老婆に聞いたものだった。老婆の口からは涸れることのない湧き水のようにさまざまな話が溢れた。

木にも大地にも水にも風にも火にも精霊が宿り、森は妖精たちの遊び場だと言うのだ。



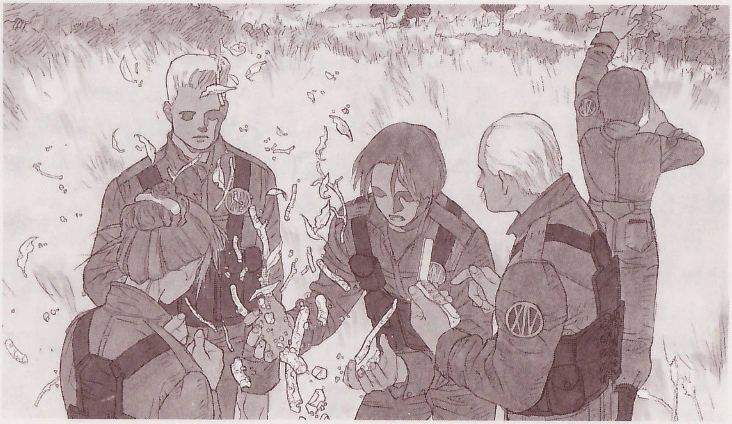


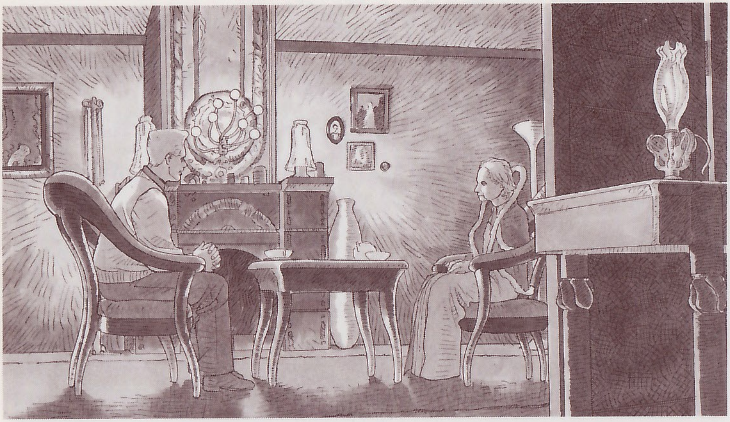
　彼は自分が見たものは妖精だと信じ、そしていつしか背中に蝶の翅に似たものを持った一人の『小さな人』と遊ぶようになった。
やがて学校の勉強に時間を取られ、森から足が遠のいてしまい『小さな人』と会えなくなったが、忘れたことはなかった。
　宇宙へ出て、星を探すようになってからは必ずこの森のこと、『小さな人』のことを思い浮かべて心の内で尋ねていた。生命を豊饒に育てる精霊たちがいる星はどこかと。すると一種の『勘』が働くかのように、素晴らしい星が発見できた。そこで彼はまた尋ねる。この星の精霊たちは人類と共存してくれるか、否か。センサーが示す数字やコンピューターが弾き出す予測なども、もちろん考慮したが星に降りるかどうかの最終決断は心に響く『小さな人』の答えで下した。
それが、チーフの『誰にも言わない』成功の秘訣だった。
　いま、彼の足は森の奥へ、小屋にまだ老婆がいることを願って急いでいた。老婆に教えてもらいたいことが起きたからだった。
彼女に会うために、地球へ戻ったのだ。

それは七番目の星の探査をした時の事だった。
月ほどの大きさの星に送ったセンサーは、地球と環境が近いことを示す数字を伝えてきた。大気もあり、水もあり、地表には森林帯もある。今まで見てきたどの星よりも理想に適った環境だ。すぐにでも移住できると地球に知らせたいと、隊員たちは心を躍らせてチーフの命令を待った。ところが、彼は押し黙ったままだった。何もかもがＯＫなはずなのに、心の内で『小さな人』は何も答えてくれないのだ。

そこでチーフは、作業ロボットを使って一本の樫の苗木を森林地帯の端の草原に植えさせた。しかし、驚いたことに樫の木はまるで進行の速い病気にかかったように短時間で萎え、枯れて、しまいにはグズグズに崩れてしまった。他の木や花で試しても昆虫類を放っても結果は同じだった。なにが異常なのか？センサーが伝える数字からでは原因がわからなかった。

この星の精霊が地球の生命体を拒否しているのではないかとチーフは思ったが、機械はそれを数字に示すことはできない。





　彼は故郷の森の老婆に解決方法を仰ぐしかないと判断し、再度この星を訪れることを誓って帰還した・・・

　森の奥には、昔と変わらない姿の小屋があった。
そしてチーフを待っていたかのように老婆もそこにいた。しわと白髪の数を増やして。
　チーフが語る異星での出来事に耳を傾けていた老婆は、すっかり話を聞き終わると、古い棚の奥から木箱を取り出した。中には何かの装置らしい部品と、掌に載るくらいの水晶が納まっている。
　彼女は机の上で手際よく組み立て始めた。
出来上がったのは、操作装置のついた箱の上に、画面を思わせる透明板をはめ込んだものだった。
　老婆は画面の裏側を指さした。
「満月の晩に、ここに水晶をおいてごらん」
彼女は透明板を指し示す。

「道具と時間と方角と招く言葉を間違えなければ、ここに別世界が見えてくるよ。
　薄明界といってね、妖精界と人間界との間にある世界なんだよ。人間は、その世界に入ることも触れることも出来ないけれど、この装置を操作して妖精と話しが出来るという。うまくいけば、優れた妖精を誕生させたり、教育することも不可能じゃないよ。
　いいかい、あんたがどうしてもその星を人類の移住先にしたいのなら、この薄明界で優秀な妖精を育てて、一緒に連れていくんだね。立派な妖精が育つまで、その星へ行ってはいけないよ。たぶん、その星で地球の生物を拒否したのは、そこに住む妖精たちだろうから、地球の妖精の代表としてちゃんと挨拶できる妖精でなくちゃならないよ。
　将来、人類がその場所に住めるかどうか、まずは妖精同士の付き合いから始まるんだよ。なにせ、妖精たちは人間よりもずっと古い歴史を持っているんだからね・・・」
　チーフは老婆の言葉に自分の確信を深め、詳しい説明を聞いて満月の晩を待った。

　　やがて訪れた満月の晩、彼の前に薄明界が現れた・・・

## 薄明界(はくめいかい)とは・・・



薄明界とは、人間界と妖精界の間に存在する、薄暮のような明るさの世界である。

昔から魔法と関係が深いとされる、樫、トネリコ、サンザシに似た木々の森があり、その中心には『世界樹』を想わせる大樹がある。その樹は天空を支えるかのような大きさのため、全体を一望することは出来ない。

そして、その樹の幹にはひとつの洞窟があり、闇色に見えるその洞窟こそ、妖精界と薄明界を繋ぐ出入り口なのである。

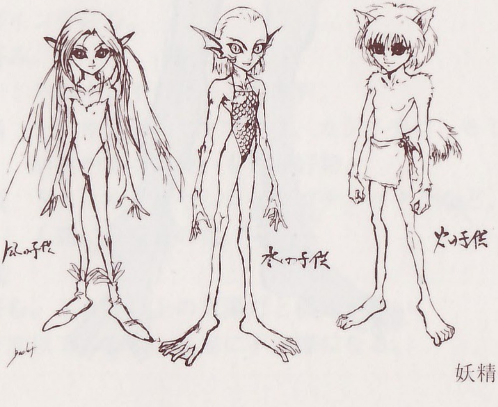
## 薄明界に住む妖精とは・・・

薄明界で、大地の精霊の顕現である龍に似た巨大な虹と、風、火、水のそれぞれの精霊が接触して、三種の妖精たちが生まれた。
それは、地球に人類が現れるより、ずっと昔のことだった。

人間との交流が始まったのは、人間が自然に対して畏怖を覚えた頃からだ。その頃はまだ、薄明界と人間界の境は曖昧で、三妖精たちが精霊を操って起こす様々な出来事に遭遇した人間は、この不思議な存在を崇めたり恐れたりした。妖精たちは関心を持たれることが嬉しくて、人間が想いを向ければすぐに姿を見せ、得意になって自分の力を発揮したものだった。それが人間にとって恩恵となることもあったが、逆に災いとなる方が多かった。

やがて人間は妖精たちを『魔物』と考えるようになり、その拒絶する想いが障壁になって妖精たちは自由に人間界に出入りできなくなった。妖精たちが薄明界から人間界へ姿を現すには、自然や宇宙に関心を持つ人間の強い好奇心と、それを表明する呪法が必要になった。

いま、三妖精は薄明界でひっそりと暮らしている。人間の好奇心は薄れ、妖精たちを呼ぶ呪法も忘れられてしまったからだ。




妖精の子供達


火の妖精

## 火の妖精

●生誕起源

空を走っていた稲妻が、巨大な虹を通り抜けて一本の高木に落ちた。木は燃え上がり、その炎の中から生まれた。

●性格

やや協調性に欠け、わがまま。

喜怒哀楽の表現はもっともストレート。単純で破壊衝動を持つ。

口より手が先。ケンカっ早いが根に持たない。

濃やか気配りなどできない。頑固。

自分の意志をなかなか曲げない。

●身体的特徴

性格の激しさが表にあらわれたように筋肉質。

しかし動作は火焔のようにしなやかである。

●能力的特徴

火の精霊を自在に操る。発火、火力、火炎の方向など。

太鼓などの打楽器が得意。

●遊びの特徴

競争的な遊びを好む。勝敗にこだわらず、競争することに燃える。

●着衣

甲虫類の硬い翅、あるいは鉱物を薄く削ったものや金箔、銀箔なども利用。また、リスや兎など森の小動物の皮や毛もあしらい、野性的なデザインを好む。

●食物の好み

穀物類　：ヤバネムギ（ビールの原料）

木の実類：ナナカマド、ヤマブドウ、カジイチゴ、モミジイチゴ。<br>胡桃や栗など硬いものが好物。

キノコ類：ドクツルタケやシロタマゴテングタケなど、<br>人間には猛毒の物。

●適正温度

暑さを好む。３０度以上の気温だと機嫌が良い。

逆に２０度以下になると極端に不機嫌になる。


水の妖精
3人の中では
皮を加工したもの

## 水の妖精

●生誕起源

巨大な虹の端が湖の面に降りた時、水と光から生まれた。

●性格

穏やかな気質だが一旦怒らせるとなかなか冷めない。
寂しがり屋。泣き虫。強情。忍耐強い。
独占欲が強く、嫉妬深い。
火の妖精の単純さとは正反対。協調性に富む。

●身体的特徴

身体には鱗状の柄があり、手足の指のマタには水掻きもある。
三妖精の中では最も長身で手脚が長い。
肩幅が広く、火の妖精の筋肉質なイメージに対して骨張った印象がある。

●能力的特徴

水の精霊を自在に操る。水流の発生、水力や形態など。
水中（淡水）で自由に活動できる。
笛の名手。

●遊びの特徴

模擬的遊びを好む。役者のように演技やモノ真似をする。
仕種や声、歌や踊りを真似て、風や火の妖精をからかう。

●着衣

水草の薄い被膜を剥がしたものや蛇の抜け殻、蛙の皮などを使用。
身体に張り付くようにぴったりとしたデザインを好む。

●食物の好み

水草類　：ウキクサ、デンジソウ、ボルボックス。
果実類　：スイカやレモン、ライムなど果汁の多い物。
キノコ類：コウタケやホウキタケなど変わった形のものを好む。

●適正温度

１５度以下の少し寒いぐらいの気温を好み、水温は１０度以下だと最も機嫌が良い。
逆に、気温は２５度、水温は２０度を越えると不機嫌になる。


髪、眼 は グリーンから
オレンジへ グラデーション
加工したもの。(らしい)
風
妖精

## 風の妖精

●生誕起源

翼に風を孕んで飛んでいた麗しい霊鳥が、巨大な虹を突き抜けて地上に降りた時、羽根の間から生まれた。

●性格

気紛れ。移り気。浮気性。好奇心が強くちょっと覗き趣味あり。

嘘をつく。おおぼらふき。言葉を巧みに操る。

水の妖精も火の妖精も、風の妖精の囁きにはすぐに影響され、気分を左右させられてしまう。

風の妖精はそれが面白くて、よくからかう。

●身体的特徴

たおやか。華奢。昆虫類の翅や鳥の羽根などを持ち、飛翔する。

容貌は三妖精のうちで最も蠱惑的。

●能力的特徴

風の精霊を自在に操る。風の発生、風力や風向など。

空中を自由自在に飛べる。

弦楽器の演奏が得意。

●遊びの特徴

めまい的遊びを好む。キノコを食べてトリップしたり、踊りに陶酔する。

隠れんぼや鬼ごっこといった遊びで相手を幻惑するのが好き。

●着衣

花や木の葉のほか鳥の羽毛など使用。

豪奢な雰囲気、きらびやかなデザインを好む。

●食物の好み

穀物類　：オートムギ（ウィスキーの原料）

果実類　：リンゴ、ミカンやレモン、梅、プルーン（すもも）

キノコ類：オオワライタケやシビレタケのように幻覚を起こす物。

●適正温度

気温はそれほど気にしないが、２０度前後の時が最も機嫌が良い。

１０度以下、３０度以上になると気分を害する。

# Pixy Garden
ピクシーガーデン

This is a story of the human race sent out astronauts called "Frontier" in outer space.

GAME MANUAL

## 製品概要

この度は『ピクシーガーデン』をお買い上げいただき、誠に有り難うございます。

本製品は、ハードディスクドライブ専用ソフトです。
インストールするには、空き容量約１６ＭＢ以上のハードディスクと、MS-DOS 3.3 以降が必要です。ハードディスクの空き容量をお確かめの上、インストールしてプレイして下さい。

※ＰＣ－９８２１シリーズを御使用の方は、ディスプレイ周波数を 24KHz モードに設定して下さい。

## 製品構成

本製品には以下の物がパッケージされています。
不足等がないか最初に必ずお確かめ下さい。

| | |
|---|---|
| ゲームマニュアル | １冊 |
| フロッピーディスク（ＤＩＳＫ－Ａ～Ｈ） | ８枚 |
| ユーザー登録ハガキ | １枚 |

## 基本操作

本ゲームではマウスでの操作を基本としていますが、キーボードでも操作することが出来ます。

1. マウスでの操作

カーソルの移動はマウスで行い、マウスの左ボタンで決定、右ボタンでキャンセルの操作となります。

ただし、場面によってはキャンセル出来ないところもありますので、御注意下さい。

2. キーボードでの操作

| | |
|---|---|
| マウスの移動 | ：テンキーの2・4・6・8・カーソルの上下左右 |
| マウスの左ボタン | ：リターンキー・スペースキー・Ｚキー |
| マウスの右ボタン | ：ESC キー・テンキーの０・Ｘキー |
| マウス高速移動 | ：SHIFT キーを押しながら「マウス移動」キー |

## インストール手順

本ソフトをハードディスクにインストールする場合は、DISK-Aに入っている専用インストール・プログラムを必ず御使用下さい。

インストールをするには、DISK-Aをフロッピーディスクドライブに入れ、そのドライブにカレントドライブを移動し、コマンドプロンプト（>）に続いて次のように入力して下さい。

**>INSTALL ｲﾝｽﾄｰﾙﾄﾞﾗｲﾌﾞ：[改行]**

例えば、フロッピーディスクドライブCから、ハードディスクドライブAにインストールする場合には次のように入力します。

**例：C>INSTALL A: [改行]**

**入力する部分**

インストールプログラムが起動しますので、メッセージに従って操作して下さい。

**インストールが終了しました**

と画面に表示されましたら、インストール作業は終了です。

途中で作業が中断してしまった場合は、ハードディスクの空き容量や本体の設定を御確認の上、再度インストールプログラムを実行して下さい。

※誤った操作によりお客様がデータやプログラム等を破壊した場合当社では一切責任を負いかねますのであらかじめご了承下さい。

## ゲームの起動方法

ゲームをインストールしたディレクトリにカレントディレクトリを移動します。

**>CD ¥PIXY [改行]**

次に以下のように入力して下さい。

**>PIXY [改行]**

これでゲームが起動します。

## 「メモリーが足りません」と表示が出て起動しない場合

メインメモリーが不足しています。
メインメモリー上に日本語変換プロセッサ（FEPと呼ばれるもの）等色々なプログラムやデータが存在していることにより発生します。
本ソフトではフリーエリアが５６０ＫＢ以上必要になります。
※メモリーの空き容量はMS-DOSの基本コマンド「CHKDSK」「ＭＥＭ」で調べることが出来ます。

対処方法としては専用起動ディスクを作成する方法と、起動ドライブのAUTOEXEC.BATやCONFIG.SYSの内容を変更する方法があります。

### ●専用起動ディスクの作成方法

始めに次の条件が全て満たされていることを御確認下さい。

1. 既にゲームがハードディスクにインストールされている。
2. MS-DOSのFORMATコマンドのあるディレクトリにPATHが通っている。
3. 起動ディスクとして使用する空きディスクが用意されている。

ゲームをインストールしたディレクトリに、カレントディレクトリを移動しコマンドプロンプト（>）に続いて、次のように入力して下さい。

**＞MAKEBOOT［改行］**

起動ディスク作成プログラムが起動しますので、メッセージに従って操作して下さい。

**起動ディスクの作成が終了しました**

と画面に表示されましたら作業は終了です。

以後は、作成した起動ディスクをフロッピーディスクドライブに入れ、リセットすることでゲームが起動します。

途中で作業が中断してしまった場合は、PATHの設定や本体の設定を御確認の上、再度起動ディスク作成プログラムを実行して下さい。

※コンピュータ本体のBOOT装置がハードディスクドライブに固定されている場合は、フロッピーディスクドライブから起動することが出来ませんので、パソコン本体の設定を変更して下さい。

### ●CONFIG.SYSを書き換える

CONFIG.SYSを変更する場合は以下のように書き換えて下さい。

－CONFIG.SYS－
BUFFERS=10
FILES=30

※MS-DOS 5.0以降の場合は、**DOS=HIGH**　を追加して下さい。

それでもメモリーが足りないと出る場合はBUFFERSの数値（現在10の値）を5程度まで減らして下さい。

尚、変更の際は元のCONFIG.SYSを他のフロッピーディスクにコピーするなどして、内容のバックアップを必ず行って下さい。

※MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。

## 注意事項

### ●ディップスイッチ

ディップスイッチの設定が正しくないとゲームが正常に動作しないことが有ります。
もしもうまく動作しない場合は、パソコン本体付属のマニュアルを御参照の上、設定を初期状態に戻してからもう一度お試し下さい。

## ゲーム説明

あなたは森に住む老婆から託された不思議な装置を使い、人間界と妖精界の間に存在する薄明界を具現化させて、地球の代表として恥ずかしくない、立派な妖精達を育てなければなりません。

妖精達は気ままでわがままです。あなたの言う事を聞かなかったり、仲間同士でケンカをしたり、すぐに機嫌を損ねたりして、あなたを困らせる事もあるでしょう。
また妖精達は、ちょっとした環境の変化に敏感に反応して能力が退化したり、最悪の場合、死んでしまったりする事もあります。あなたはそんな妖精達の為に薄明界の環境を整え、石板やアイテムを与えて優秀な妖精を育てていくのです。

さらに、このゲームには数多くのシナリオがあります。
このシナリオをクリアしていく事によって、あなたと妖精達は一歩一歩成長を続けていくのです。

## シナリオ選択画面説明

ゲームを起動させると最初にシナリオ選択画面が表示されます。この画面内の4つあるシナリオウィンドウのいずれかを選択すると、そのシナリオの説明が表示されます。

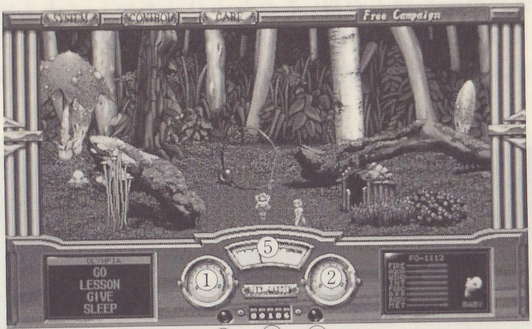
シナリオの説明を読んだ後、そのシナリオをプレイする時は、いま開いたウィンドウの右下にある【OK】を選択して下さい。
違うシナリオをプレイしたいときは【CANCEL】を選択して下さい。




① NAME ：シナリオの名前です。
② LEVEL ：シナリオの難易度です。
③ TIME ：シナリオの制限時間です。
④ TYPE ：シナリオの種別です。
⑤ CARD ：カード画面に移行します。
⑥ SAVE ：シナリオの進行状況を保存します。
⑦ LOAD ：セーブデータをロードします。
⑧ QUIT ：ゲームを終了します。

## 育成画面説明

シナリオ選択画面でシナリオを選択すると育成画面になります。育成画面には画面上部のメニューバーにあるコマンドと、妖精を選択したときに使用できる個別コマンドがあります。




③ ⑥ ④

### ●メインメニューコマンドの説明

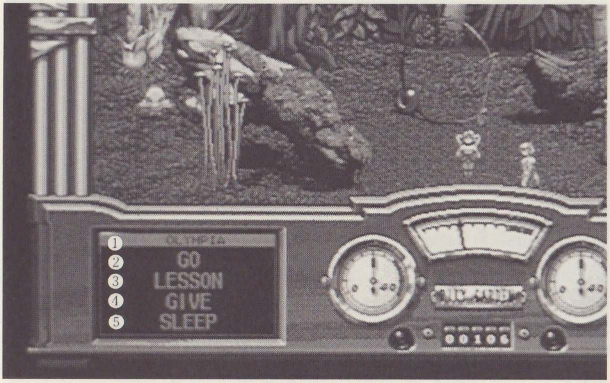
| | |
|---|---|
| SYSTEM | ：システムコマンドです。 |
| CONFIG | ：ゲーム中のシステム環境の変更を行います。 |
| HELP | ：シナリオの説明を確認します。 |
| EXIT | ：シナリオ選択画面へ戻ります。 |
| CONTROL | ：薄明界の状態を変更するコマンドです。 |
| SETTING | ：セッティング画面へ移行します。 |
| CARD | ：カード画面へ移行します。 |
| NAME DISPLAY | ：画面内にいる妖精達の名前を表示します。 |
| CARE | ：妖精達の状態を変更します。 |
| MUSIC | ：妖精達に音楽を聞かせます。 |
| TEMPERATURE | ：薄明界の気温、水温を設定します。 |
| CONDITION | ：現在の妖精達の状態を確認します。 |

### ●メーター類の説明

| | |
|---|---|
| ①気温計 ·②水温計 | ：育成画面内の現在の温度を示します。 |
| ③進化計 ·④退化計 | ：妖精達の進化時、退化時に点滅します。 |
| ⑤エネルギーゲージ | ：育成画面内の妖精達のトータルの力を示します。 |
| ⑥タイムカウンター | ：現在のシナリオの経過時間を示します。 |

## ●妖精個別コマンドの説明

妖精個別コマンドはゲーム画面内にいる妖精にマウスカーソルを合わせて左クリックする事で、初めて使用できます。




| | |
|---|---|
| ① | 妖精の名前が表示されます。 |
| ② GO | 【GO】を選択して育成画面内にポイントを設定すると、そのポイントへ妖精が寄ってきます。ただし、妖精達はわがままですから素直に来るとは限りません。 |
| ③ LESSON | 妖精達に石板を与えます。<br>石板の種類によって対応した能力値がアップします。 |
| ④ GIVE | 妖精達にアイテムを与えます。アイテムによって様々な効果があります。<br>アイテムは妖精達が見つける事で増えます。<br>最大５個まで所持出来ますが、シナリオクリア時に次のシナリオへ持ち越す事は出来ません。 |
| ⑤ SLEEP | 妖精を休眠させます。<br>休眠すると育成画面内から消えてしまい、一度休眠した妖精は二度と復活できません。 |

### ●CONFIG

・環境効果音
・音源選択
・マウススピード
・ディスプレイ
　以上の設定が行えます。

### ●MUSIC

　妖精達に音楽を聞かせます。
一度選択すると一定時間選択出来なくなります。

妖精達はみな音楽が好きで、音楽を聞かせると機嫌が良くなります。
4曲の音楽がありそれぞれ効果が違います。

| | |
|---|---|
| SHOT | ：火、竜巻、渦巻を出させます。 |
| QUEST | ：アイテム等の探索を促します。 |
| FLY HIGH | ：飛ぶ、泳ぐ、踊る等の行動を促します。 |
| RELAX | ：妖精達に休憩をさせます。 |

また、それ以外にもいろいろな効果がありますが、音楽が鳴っている間しか効きません。

### ●TEMPERATURE

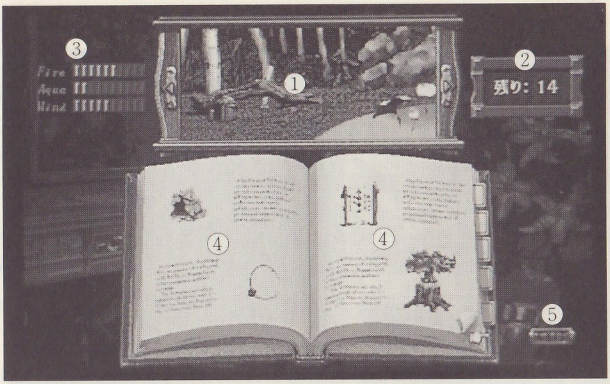
　薄明界の気温、水温を設定します。
妖精達の適温は個体差はありますが大体人間と同じぐらいです。
温度の設定が妖精達の体質に合わないと、妖精達の機嫌が悪くなったり、最悪の場合、妖精達が死んでしまう可能性もあります。
設定は気温、水温共に０～４０度の間で設定できます。

### ●CONDITION

　NAME、ID、現在の機嫌、環境などの妖精達の状態を表示します。

## セッティング画面説明

【ＳＥＴＴＩＮＧ】は、育成画面の中に植物（木や草等）を配置する為のコマンドです。




①植物配置　・撤去プレビュー画面

この画面内で配置または撤去をします。
撤去はこの画面内の植物を選択すると撤去出来ます。
また枠の左右にある三角形を選択すると、マップの左右をスクロール表示します。

②制限回数

配置・撤去の出来る残りの回数です。

③精霊力メーター

それぞれマップ内の各精霊力を表しています。このメーターが長いほど妖精達に影響を与えます。

④植物図鑑

この図鑑の中から配置したい植物を選択します。
図鑑の右下のめくれている所をクリックするとページが変わります。

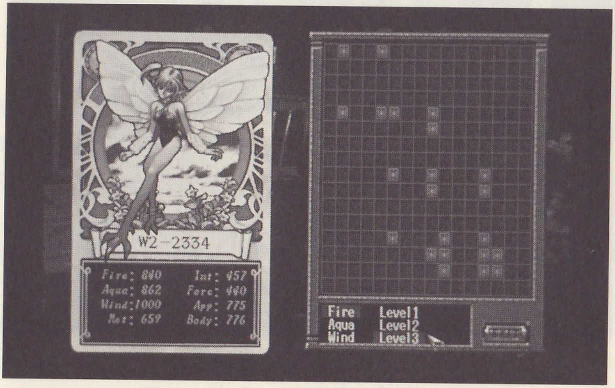
⑤　EXIT

育成画面に戻ります。

※植物の配置、撤去の回数には制限があります。
効率よく配置してください。

## カード画面説明

カード画面はシナリオ選択画面、又はゲーム画面で【ＣＡＲＤ】を選択すると表示されます。【ＣＡＲＤ】コマンドは、妖精達をカードで見るための物です。




画面左には現在選択されている妖精のカードが表示されます。
画面右のマス目の中にある小さいカード状の物を左クリックする事で現在までに育てた妖精のカードを見る事が出来ます。
妖精達はＩＤ別で管理されています。

また、ゲームスタート時と、カードが一定数以上に増えた場合、「ユーザー用のカードファイルを新規に作成します。」と表示され、約 2MB のカードファイルを作成します。
カードファイルは最大で４つまで作成します。
※注意
・新規のカードを作成する時に非常に時間かかる事があります。
・４つのカードファイル全てが作成された場合、ゲーム本体を含めて最大で約 20MB の容量を必要としますので御注意下さい。
・カードファイルを作成するためのハードディスクの容量が足りないと、新規のカードが作成出来なくなります。

## 妖精達のパラメータ、ID

妖精達は以下のパラメータを持っています。

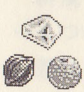
- FIRE　火の精霊力の数値です。
  これが一番高いと火の妖精になります。
- AQUA　水の精霊力の数値です。
  これが一番高いと水の妖精になります。
- WIND　風の精霊力の数値です。
  これが一番高いと風の妖精になります。
- INT　妖精の知力の値です。
  アイテムを探す能力に関係しています。
- FORC　腕力の値です。ケンカの強さに関係します。
- APP　魅力の値です。
- BODY　体力の値です。
  この値が0になると妖精は死亡してしまいます。
- MET　メタモルフォーゼの値です。
  この値が上昇すると妖精のレベルがアップします。

妖精本体にはレベルが、INT、FORC、APP、BODYの値にはそれぞれ段階があります。段階は表示されるIDで知ることができます。妖精のIDには以下の意味があり、このIDを基にカードは作成されます。
左から

- 1桁目　F : FIRE、A : AQUA、W : WINDの識別です。
- 2桁目　妖精達のレベルです。4は【JOKER】です。
- 3桁目　INTの段階です。
- 4桁目　FORCの段階です。
- 5桁目　APPの段階です。
- 6桁目　BODYの段階です。

## 妖精達の感情、状態説明

　妖精達には機嫌の善し悪しがあります。
石板を何度も連続で与えたり、現在の設定温度や環境が体質に合っていないと機嫌を損ねます。
機嫌が悪くなるとケンカをしやすくなります。
　又、妖精達はいくつかの感情を持っています。
それは頭の上に出てくるマークで見分けます。

| | | |
|---|---|---|
|  | ? | なにか考えごとをしているようです。 |
|  | 音符 | なにか良い事でもあったようです。 |
|  | 電球 | 石板を与えたときのリアクションで、何かひらめいたようです。 |
|  | ! | ピンと来る事があったようです。 |
|  | 赤い煙 | どうも何かが気にいらなかったようです。 |
|  | くるくる | やられたーって感じのようです。 |
|  | ドクロ | この妖精は【JOKER】であるという事を示しています。 |
|  | 汗 | 何か困ったことがあったようです。 |
|  | 石板 | 石板を与えると表示されます。 |
|  | アイテム | アイテムを見つけたようです。プレイヤーがアイテムを与えても表示されます。 |

## 用語説明

### ●妖精

妖精には火、水、風の三種類がいます。
それぞれ適正温度、生活環境、行動、能力に違いがあります。
妖精は育成画面内に最大5体まで共存できます。

### ●JOKER（邪妖精）

妖精には【JOKER】と呼ばれる突然変異体がいます。
妖精達は皆わがままで、なかなか思い通りにはなりませんが、突然変異体である【JOKER】はプレイヤーの言う事を一切聞いてくれません。妖精の持つ精霊力がある一定の基準を越えると【JOKER】になってしまいます。【JOKER】はイレギュラー的な存在ですので他の妖精達とは相いれない存在です。【JOKER】達は争いを好みます。

### ●幼体

妖精は幼体と言う形態をとります。幼体とは妖精が成体になる過程でとる姿です。精霊力の値によって幼体が成体になった時になる姿が変わります。

### ●レベル

妖精は妖精本体の成長レベルと体の各部位の段階を持っています。
各部位によって外見も変化していきます。

### ●妖精の特殊行動

妖精達は以下の行動を取る事があります。
・ケンカ
・火、竜巻、渦巻を出す。
・空を飛ぶ。水の中を泳ぐ。踊る。
・子供をつくる。

### ●植物

植物は育成画面内の精霊力を変化させる働きを持っています。
育成画面内の精霊力がアップするという事はその属性を持った妖精が育ち易いという事です。精霊力はセッティング画面でチェックできます。植物図鑑の説明を良く読んで配置してください。

# ゲーム進行上のヒント

## ●妖精を元気に育てるためには

ゲーム中、妖精が突然画面内からいなくなってしまうことがあります。これは妖精が死亡してしまったと言う事です。
妖精が死亡してしまうのは【ＢＯＤＹ】の値が0になった時です。
【ＢＯＤＹ】の値が減少するのは、
1. 気温（水温）や、環境が妖精の体質にあっていない時。
2. 妖精同士でケンカをした時、あるいはそれに巻き込まれた時。
3. 妖精達の出す火や竜巻、渦巻に当たった時。
などが考えられます。
対処方法は、
1. 妖精にあった環境作りをする事。
2. 妖精達の機嫌を損ねない事。
3. 危ないところには近づけない事。
などです。
特にケンカについて【JOKER】はプレーヤーの言う事を一切受け付けないので、なるべく【JOKER】を作らないようにするか、もし出来てしまっても近づけない事です。

## ●エネルギーゲージの説明

エネルギーゲージは現在、育成画面内にいる妖精達のトータルの力を示します。
このゲージは、育成画面内の妖精達が成体で、火・竜巻・渦巻を出している、水の中を泳いでいる、空を飛んでいるなど活発に行動している時に上昇します。
逆に、妖精達が全て幼体でいる時が最も低い状態になります。

## 薄明界のアイテム説明


ホウズキの実　中身を火の妖精が食べます。


フルオライト　蛍石の事です。火の妖精が好みます。


マラカイト　孔雀石の事です。風の妖精が好みます。


ラピスラズリ　瑠璃の事です。水の妖精が好みます。


琥　珀　三妖精にとってキャンディーです。


リュウゼツラン　この葉を食べると怪我の治りが早くなります。


シシガシラ　葉にくるまっていると情緒が安定します。


ガマの花粉　滋養強壮になります。

## ユーザーサポート

この度は弊社商品をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

品質には万全を期しておりますが、運送時の事故等やむを得ない事情により、一部不良品が出ることがございます。

万一ご購入いただいたソフトで不具合がございましたら、次ページの「お問い合わせシート」の具体的症状をご確認のうえ、下記ユーザーサポートセンターへお電話ください。

■お電話をおかけになる前に次の事項をご確認ください。

- ☐対応機種をご使用になっていますか？
  パッケージに記載されている機種名に該当していますか？
- ☐ディップスイッチは正しく設定されていますか？
- ☐指定のPCM・FM音源が内蔵または拡張されていない機種では、BGM・効果音が聞けません。
- ☐ディスプレイはアナログディスプレイを正しく接続されていますか？

なお、ゲームの攻略法やヒント、内容に関するご質問は一切お受けいたしておりませんので、ご了承下さい。また、ゲームに関するご意見・ご感想等がございましたら、同封のアンケートはがきか、書面にてお送りください。

■お問い合わせ先
ユーザーサポートセンター
TEL:03-5821-1339　FAX:03-5821-1615
月曜～金曜　10:00～18:00（祝・祭日を除く）

## お問い合わせシート

ご購入年月日：　　　　年　　月　　日
ご購入店名：

（ふりがな）
ご氏名：
ご住所：
お電話番号：　　（　　）

◇使用機種名
パソコン本体　機種名：
ディスプレイ　機種名：

◇ハードディスク
メーカー／機種名：

◇その他増設されているハード
ハード名：
メーカー：
機種名：

ハード名：
メーカー：
機種名：

ハード名：
メーカー：
機種名：

◇症状（できるだけ詳しくお書き下さい）

※本シートをコピーしてお使い下さい。

【STAFFLIST】

| | |
|---|---|
| エグゼクティブ<br>プロデューサー | 石原　幸男 |
| プロデューサー | 門傳　宏<br>小野木　圭一 |
| 企　画 | 窪田　正義 |
| 総監督 | 竹内　信和 |
| キャラクターデザイン | 出渕　裕 |
| 作画監督 | 箕輪　豊 |
| ＣＧ監督 | 眞島　真太郎 |
| コンセプト／ストーリー | 葛城　稜 |
| 美術設定／オープニング | 反田　誠二 |
| プログラム | 大田黒　鉄也 |
| ＣＧ作画 | 室木　博　　加藤　美也子 |
| 作曲／効果音 | 山本　敬一 |
| ナレーション | Bryan Harrell |
| 翻　訳 | Stuart J. Levy |
| 開発管理 | 江島　淳 |
| 広報担当 | 福山　邦彦 |
| デバッグ | 木村　禎宏　　増谷　信明<br>鹿妻　秀行　　佐藤　伸<br>山下　雅史　　牧　宏彰 |
| 作画協力 | 有限会社マーカス |
| ロゴデザイン | 株式会社ダーツ |
| 協　力 | 株式会社イメージワークス<br>株式会社フィールドワイ |
| 企画／開発 | ヘッドルーム |
| 製　作 | ＮＥＣインターチャネル株式会社 |

－ Colophon －

Designed by JAPAN CHARY COMPANY
Edited by HEADROOM
Printed by ED-CONTRIVE & CO,.LTD.
Published on Dec.8,1995
NECインターチャネル株式会社　東京都港区三田 1-4-28（三田国際ビル）〒108